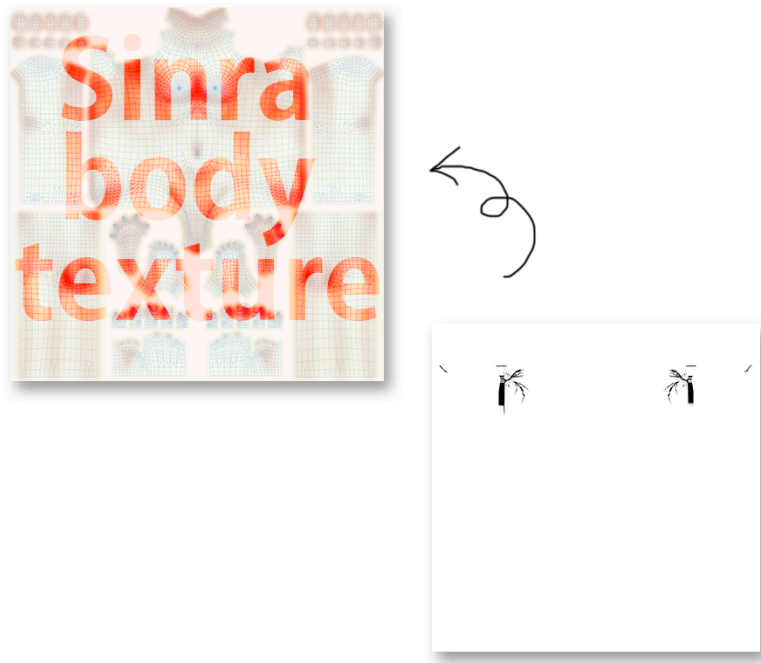


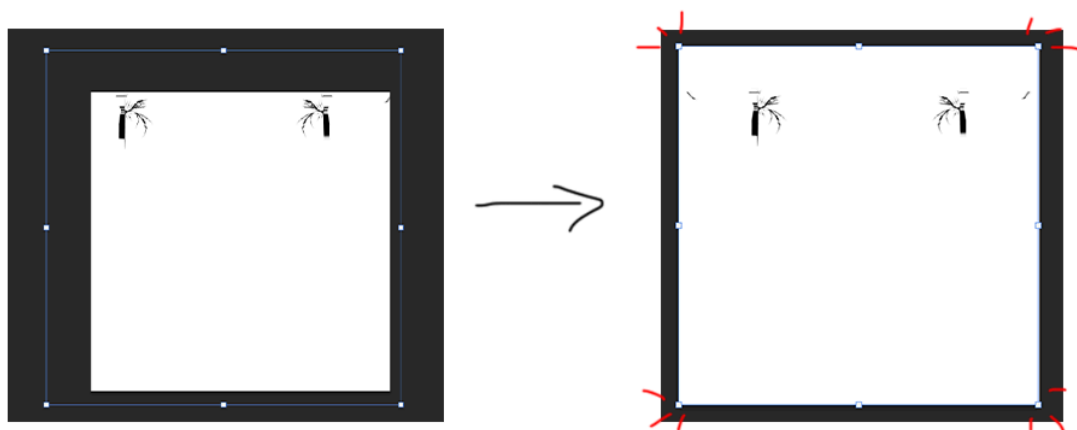
★画像編集ソフトの場合

1



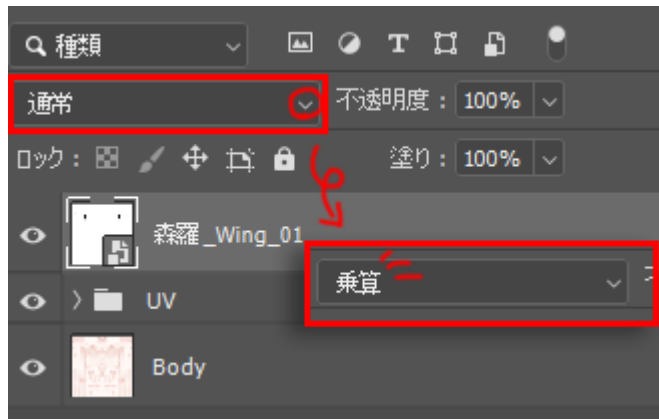
対応アバターのボディテクスチャの上に本タトゥーテクスチャを配置します。

2



位置やサイズがズれている場合はボディテクスチャの枠に合わせて調整します

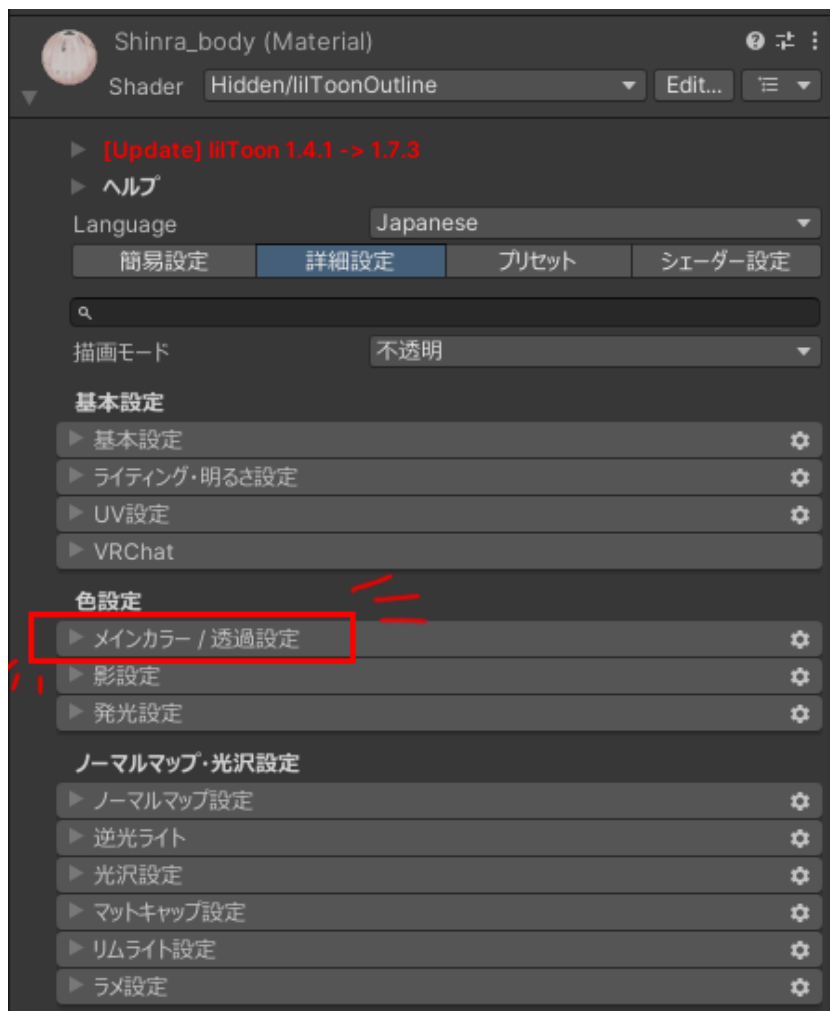
3



タトゥーテクスチャの描画モードを「乗算」に変更して白を飛ばします。

★Unityの場合

1



対応アバターのボディマテリアルの「メインカラー/透過設定」という欄を開きます

2



メインカラー2ndにチェックを入れて「色」の部分に本タトゥーテクスチャを入れます

3

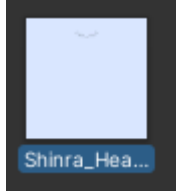


合成モードを乗算にして白を飛ばします。

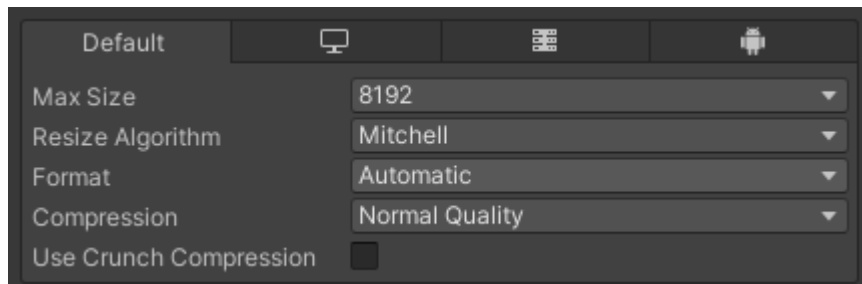
★共通項

どちらのやり方においても、タトゥーを割り当てたボディテクスチャ・タトゥーの素材はUnityにインポートしたら、インスペクターの「MAX SIZE」を8192に設定することをおすすめします。

それ以下だと綺麗にタトゥーが反映されない可能性があります



テクスチャを選択してインスペクターを開きます



MAX SIZEを8192に設定します

※MAXSIZEを上げるとアバター容量が大きくなります。
許容できる範囲で調整してください。